S.T.A.L.K.E.R.

НАСТІЛЬНА ГРА

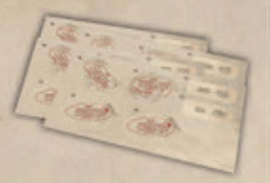
КНИГА ПРАВИЛ І ПУТІВНИК ПО МІСІЯХ ДОПОВНЕННЯ «ДОЛГ І ВОЛЯ»

УМІСТ ГРИ

* Уміст коробок місій можна переглянути на с. 5 додатка доповнення «Долг і Воля» (зворот книги правил і путівника по місіях доповнення «Долг і Воля»).

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ

1 книга правил і путівник по місіях / додаток доповнення «Долг і Воля»



4 набори наліпок

ЖЕТОНИ

32 жетони навичок

11 жетонів ран для ворогів -1

2 жетони команд для ворогів

КАРТИ

Стандартні карти

19 карт зброї

22 карти наслідків

6 карт контактів

Малі карти

18 карт костюмів

11 карт модифікацій

2 карти предметів

МІНІАТЮРИ

3 мініатюри солдатів «Долга»

1 мініатюра «долгівця» в екзоскелеті

3 мініатюри бійців «Волі»

1 мініатюра «волівця» в екзоскелеті

ІНШЕ

4 тайли мапи

3 коробки із місіями*

2 розділювачі теки кампанії

S.T.A.L.K.E.R. НАСТІЛЬНА ГРА. ДОПОВНЕННЯ «ДОЛГ І ВОЛЯ»

«Долг» і «Воля» — це дві сторони однієї медалі, вороги, протистояння яких таке ж одвічне, як і сама Зона. Приєднання до однієї з цих фракцій призведе до конфлікту з іншою та змінить вашу долю у довгостроковій перспективі. На краще це буде чи на гірше? Час покаже.

ДОДАВАННЯ ВМІСТУ ДОПОВНЕННЯ ДО БАЗОВОЇ ГРИ

Доповнення «Долг і Воля» додає нові компоненти та історії до «S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра». Відкривши цю коробку, можете додати її вміст до базової гри, дотримуючись наведених нижче правил:

1. Додайте карту зброї «РПГ-7у» до колоди зброї. Ви можете здобути її як зазвичай.
2. Додайте 2 карти предметів «Підсумок для гранати РПГ» до колоди предметів. Ви можете здобути їх як зазвичай.
3. Додайте 11 карт модифікацій до колоди модифікацій. Ви можете здобути їх як зазвичай.
4. Додайте всі 4 тайли мапи до тайлів мапи з базової гри. Тайли мапи доповнення «Долг і Воля» мають такі номери: **60**, **61**, **62**, **63**.
5. Розкладіть усі жетони команд для ворогів і жетони ран для ворогів -1 у відповідні комірки органайзера для жетонів.
6. Решта компонентів ставатиме доступна в процесі проходження історії «Долг і Воля».

Усі карти, які належить змішати з картами базової гри, містять позначку «DF» в одному з кутів на той випадок, якщо ви вирішите прибрати компоненти доповнення «Долг і Воля» з базової гри. Карти, які належать одній із фракцій, містять чіткі позначення приналежності до «Долга» або «Волі».

Історія доповнення «Долг і Воля»

Доповнення «Долг і Воля» містить одну додаткову історію, яка складається із 3 місій. Можете додати їх до гри будь-якої миті, оновивши свою мапу Зони за допомогою такої наліпки:

- 50. «Місія **DF1** — “Між молотом і ковадлом”».

Для зручності зберігання можете поміняти місцями коробки вже пройдених місій та нових місій із коробки доповнення «Долг і Воля».

Проходження місії **DF1** «Між молотом і ковадлом» змінює етап «Дослідження Зони» та вміст теки кампанії. Тому для здобуття повноцінного досвіду ми рекомендуємо пройти цю місію якнайшвидше, але з огляду на її рівень складності бажано пройти щонайменше одну історію, перш ніж розпочати цю місію.

ПРАВИЛА ФРАКЦІЙ

Приєднавшись до однієї з фракцій, ви зможете здобути спорядження й опанувати навички, доступні лише союзникам цієї фракції. Але приєднання до однієї зі сторін призведе до наслідків, про які поодинокі сталкери навіть не здогадуються.

Ваша приналежність до фракції буде позначена наліпкою на мапі Зони.

Зброя та костюми фракції

C40 (**«Квартирмейстер “Долга”»**) та **C45** (**«Контрабандист “Волі”»**) продають зброю і костюми лише представникам їхньої фракції. Завітавши до цих торговців, ви можете придбати карти зброї та костюмів, позначені на звороті як «Долг» або «Воля» відповідно.

Додаткові мініатюри сталкерів

Після проходження місії **DF1** «Між молотом і ковадлом» можете використовувати будь-які мініатюри вибраної вами фракції.

Навички фракцій

ВОЛЯ
ДОЛГ
ВОРОЖБИТ
Якщо ви виконуєте дію предмета «Медицина», то ваша ціль додатково відновлює 4 HP.
ПРИЦІЛЬНА СТРІЛЬБА ЧЕРГОЮ
Раз на хід, коли атакуєте чергою, можете вибрати частину тіла.

C41 (**«Сержант-інструктор “Долга”»**) та **C46** (**«Ментор “Волі”»**) можуть навчити вас унікальних навичок, притаманних відповідній фракції. Навички фракції завжди активні — так само, як і здібності персонажа.

Кожен сталкер може мати не більше 2 навичок фракції одночасно. Ви можете перерозподіляти їх між сталкерами під час етапу «Навігація Зоною» або щоразу, коли відвідуєте інструктора. Сумарна кількість навичок, які може мати ваша команда, необмежена, але кожне додаткове тренування коштуватиме дорожче.

Наслідки фракції

На початку етапу «Табір фракції» ви тягнете 1 карту наслідків. Наслідки мають як позитивні, так і негативні ефекти, але якщо не звертати на них уваги, вони можуть швидко накопичитися й призвести до поразки у кампанії.

Ось приклад карти наслідків:

1
МІНЛИВІ ПОЛЯ АНОМАЛІЙ
Аномалії часто змінюють своє розташування, роблячи будь-які схеми та звичні безпечні маршрути застарілими.
2
Однак кожен сплеск активності в Зоні має й певні переваги: нові аномалії породжують нові артефакти!
3
РОЗІГРАНА
Прокласти нові безпечні маршрути:
4
покладіть цю карту під низ колоди наслідків.
ПОСТІЙНИЙ ЕФЕКТ
Довші маршрути: під час цього етапу «Табір "Долга"» ви можете розіграти не більше 2 карт наслідків.
5
НЕРОЗІГРАНА
Кращий улов: на початку місії всі сталкери скидають по 2 . Для всіх аномалій із артефактами: покладіть 1 додатковий у центр накладення кожної аномалії.
Поверніть цю карту до аркуша для карт.

1. **Назва.**
2. **Історія.**
3. **Розіграна** — ефект, який починає діяти, коли ви розігруєте цю карту.
4. **Постійний ефект** — ефект, який застосовується, поки карта наслідків розташована в аркуші для карт.
5. **Нерозіграна** — ефект, який починає діяти, якщо ви завершили етап «Табір фракції», не розігравши цю карту наслідків.

Жетони команд «Долг» та «Воля»

У цьому доповненні є два нові жетони команд.

Вважається, що вони належать команді-конкуренту ворогів із команд 1 і 2 (якщо тільки вони додатково не позначені жетоном цієї команди).

Під час розігрування карт активації ворогів додатково застосовуйте до всі ефекти, які стосуються , а до — всі ефекти, які стосуються .

Якщо потрібно одночасно активувати декількох ворогів, а порядок визначити неможливо, рекомендуємо активувати їх у такій послідовності:

→ → → → → →

Гра з доповненням «Долг і Воля» у режимі «Виживання в Зоні»

Для покращення свого досвіду в режимі «Виживання в Зоні» можете купувати карти спорядження з символами «Долга» або «Волі», але лише в однієї з фракцій.

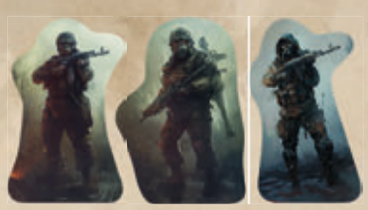
Жетон навичок можна придбати за 4000 : витягніть 2 жетони, виберіть один, а інший скиньте.

Кожен сталкер може мати до 2 жетонів навичок.

ГЛОСАРІЙ ФІШОК І МІНІАТЮР

У цьому доповненні до гри додаються нові вороги. Нижче наведено фішки та мініатюри, які зображають їх.

ФІШКИ



4 військові + 3 бандити з гвинтівками (охоронець «Моноліту»)

2 військові (гранатометник IPSF)

2 військові + 3 бандити з гвинтівками (солдат IPSF)

МІНІАТЮРИ

3 солдати «Долга»

1 «долгівець» в екзоскелеті (солдат «Долга», Кулак)

3 бійці «Волі»

1 «волівець» в екзоскелеті (боєць «Волі», Мишко)

ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Сподіваємося, ми ще зустрінемося.

Автор гри: Paweł Samborski

За мотивами серії ігор S.T.A.L.K.E.R. від компанії GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Дизайн доповнення: Paweł Samborski

Тестування й розроблення: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Внутрішнє тестування: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Наративний дизайн: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Автори тексту: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Редагування: Daniel Morley

Вичитка: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Художнє керівництво: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Графічний дизайн: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Художнє оформлення: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Дизайн персонажів: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D-моделювання: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Верстання: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Виробництво: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Команда GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. І GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Володимир Вахрушкін
Редагування: Аліна Керімова
Верстання: Віталій Мостепан
Апробація перекладу: А. Зощенко, А. Ільченко, В. Григорчук, М. Кучеров, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Між молотом і ковадлом
Пролог

Вам не подобається територія, на яку ви збираєтеся зайти. Ширяться чутки, що вона стала яблуком розбрату між «Долгом» і «Волею», двома найсильнішими фракціями у Зоні. «Долг» відомий своєю військовою дисципліною, сповнений рішучості знищити все, що пов'язано із Зоною. А «Воля», натхнена хижою красою Зони, намагається її зберегти. Не дивно, що ці фракції конфліктують, а вплутуватися в їхню сутичку — загалом погана ідея.

Однак у вас є завдання. Вам потрібно проникнути в комплекс, в якому полює химера, щоб застрелити звіра, а тоді відрубати й забрати його чортову голову. Навіть якби вам було цікаво, для чого комусь відрубана голова монстра, вам платять удосталь, щоб ви про це не думали.

Гаразд, ходімо. Що швидше ви туди потрапите, то краще.

Короткий опис місії

- Ви маєте вполювати химеру. Підготуйте важку зброю та медикаменти на випадок, якщо вона підбереться занадто близько.
- Завдання проходитиме у лігві химери — зруйнованому комплексі, тож про снайперські гвинтівки можете забути.
- Гарна новина: аномалій там не буде!

Дістаньте з коробки гри коробку місії **DF1** «Між молотом і ковадлом». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Викид набирає обертів; його інтенсивність щосекунди зростає.
Навіть без годинника зрозуміло, що часу обмаль.
На щастя, ви вже майже на місці. Перед вами — комплекс, де, за чутками,
блукає химера. Ви пришвидшуєтеся, застрибуєте всередину комплексу та...
Інстинктивно шукаєте укриття, бо опинилися посеред пекельного перехресного вогню.
Два невідомі угруповання щосили намагаються знищити одне одного,
а повітря буквально нашпиговане кулями.
Дідько, у вас же тут завдання!

1. Підготування мапи

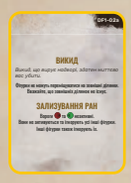
Знайдіть тайли **12**, **13**, **14**, **25**, **29**.
Розмістіть їх, як показано.

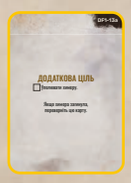
2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **DF1**.
- Знайдіть карти **DF1-01a** («**Цілі місії**»), **DF1-02a** («**Викид**») та **DF1-13a** («**Додаткова ціль**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти **DF1-03a**, **DF1-04a**, **DF1-05a** та **DF1-07a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.
- Знайдіть у коробці місії **DF1** карти ворогів «Кулак (“Долг”)» і «Мишко (“Воля”)». Переверніть їх і покладіть на мапу боком із накладенням догори, як показано. Ці вороги будуть представлені мініатюрами «долгівця» та «волівця» в екзоскелетах.

Цілі місії


Викид


Додаткова ціль

Колода оточення

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **DF1** карту ворога «Боєць “Волі”» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї ◐.
- Знайдіть у коробці місії **DF1** карту ворога «Солдат “Долга”» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї ◑.

- Можете прочитати інформацію про ці фракції на звороті їхніх карт. Це допоможе вам вибрати сторону.
- Знайдіть карти ворогів «Собака», «Тушкан» і «Зомбі», навмання виберіть одну з них. Решту поверніть у коробку місії. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть карти ворогів «Кліщ», «Полтергейст» і «Кровосос», навмання виберіть одну з них. Решту поверніть у коробку місії. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 3 мініатюри бійців «Волі» та 1 мініатюру «волівця» в екзоскелеті. Розмістіть їх на ділянках із позначкою , як показано.
- Знайдіть 3 мініатюри солдатів «Долга» та 1 мініатюру «долгівця» в екзоскелеті. Розмістіть їх на ділянках із позначкою , як показано.
- Знайдіть усі відповідні фішки (5 собак, 6 тушканів або 8 зомбі) для випадково вибраної карти ворога з 1. Розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі відповідні фішки (1 полтергейста, 2 кровососів або 4 кліщів) для випадково вибраної карти ворога з 1. Розмістіть їх біля мапи.

Здобич

- Тайл **13**:
  - » Дістаньте 7 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.
- Тайли **25** і **29**:
  - » Залежно від кількості гравців покладіть на різні ділянки мапи.
  - » Спершу знайдіть 3 жетони особливої здобичі у коробці місії **DF1**. Тоді, залежно від кількості сталкерів:
  - » 1 сталкер: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 7. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними номерами.
  - » 2 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 9. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними та синіми номерами.
  - » 3 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 11. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними, синіми та жовтими номерами.
  - » 4 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 13. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними, синіми, жовтими й зеленими номерами.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть на мапі, як показано.
  - » 1 сталкер: 2 × X, 2 × , 4 × , 2 ×
  - » 2 сталкери: 1 × X, 3 × , 4 × , 2 ×
  - » 3 сталкери: 2 × , 1 × , 4 × , 3 ×
  - » 4 сталкери: 2 × , 2 × , 2 × , 4 ×

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **DF1**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **V** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Полтергейст / Кровосос (невидимий) / Кліщ

Колода подій

Собака / Тушкан / Зомбі

Між молотом і ковадлом
Епілог А («Долг»)

Ніщо в Зоні не дається легко. Ви вдячні, що врятувалися. На шляху до місця зустрічі ви бачите пристрій — громіздкий електронний апарат із кількома незакріпленими дротами, ручками та маленьким тріснутим зеленим екраном. Чому навколо нього стільки галасу?

Не стримавшись, ви запитуєте про це в офіцера, який чекає на вас.

«Мені заборонено розкривати будь-які подробиці, — незворушно каже офіцер.

— Проте ви гарно себе зарекомендували й заслуговуєте знати більше. Скажу вам, що це лише прототип, який ще має пройти польові випробування. Але якщо все піде так, як ми сподіваємося, він може зупинити розростання Зони. Або навіть змусить її зменшитися».

Заслуговуєте знати. Чудово. Будемо сподіватися, що ця дещиця інформації — не єдина винагорода. Офіцер ніби читає ваші думки.

«Щодо вас, то мені доручено повідомити, що тепер ви офіційно є нашим союзником. Вас навчатимуть наші найкращі люди. Ви отримаєте доступ до наших надійних контактів і нашу підтримку під час ваших наступних місій. І, звичайно, будуть гроші, якщо ви продовжите з нами співпрацювати. За славу горілки не купиш, еге ж?»

Він підморгує, і ви з полегшенням зітхаєте.

Схоже, місія «Голова химери» виявилася значно прибутковішою, ніж ви очікували.

Нагорода

- Викресліть місію **DF1**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 51. «Місія **DF2** — “Ув’язнений у темряві”».
- Наліпку досягнення 52 «Солдат “Долга”».

Якщо у вас є карта **DF1-13b** (**«Місію виконано»**), отримайте 6000 ₹.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Боєць “Волі”» та «Солдат “Долга”».

Якщо на мапі є мініатюра «волівця» в екзоскелеті, знайдіть коробку місії **DF3** «Фінальний відлік» і покладіть туди карту ворога «Мишко».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF1**.

Див. параграф **D11**.

Епілог B («Воля»)

Ніщо в Зоні не дається легко. Ви вдячні, що врятувалися. На шляху до місця зустрічі ви бачите пристрій — громіздкий електронний апарат із кількома незакріпленими дротами, ручками та маленьким тріснутим зеленим екраном. Чому навколо нього стільки галасу?

Не стримавшись, ви запитуєте про це в офіцера, який чекає на вас.

«А, це? — вибухає реготом офіцер. — Це, друже мій, наш святий Грааль! Ми його полагодимо, підключимо до джерела живлення — і готово!»

Вам цікаво, що саме він має на увазі. Чоловік серйознішає.

«Ну, гаразд. Гадаю, ніхто мене не четвертує за те, що я розповім вам правду. Ми вважаємо, що цей пристрій призведе до розростання Зони, про що ми мріяли багато років. Круто, еге ж?»

Круто це чи ні, але думка про те, що ви ризикнули головою заради чиєїсь мрії, вам не до вподоби. Однак офіцер продовжує.

«А ви, хлопці, просто найкращі! Добре, що ви поруч. Ми вам багато чим зобов'язані. Якщо бажаєте потренуватися з нашими ветеранами, тільки скажіть. Потрібні важливі контакти? Без проблем, вони всі ваші! Підтримка під час ваших наступних місій? Ми поруч. І для всіх, хто з нами співпрацює, звісно, є гроші. Ми ніколи не забуваємо про своїх».

Зараз майбутнє видається набагато світлішим.

Можливо, у спробі здобути голову химери, ви виграли набагато більше?

Нагорода

- Викресліть місію **DF1**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:
- 51. «Місія **DF2** — "Ув'язнений у темряві"».
- Наліпку досягнення 53 «Боєць "Волі"».

Якщо у вас є карта **DF1-13b** (**«Місію виконано»**), отримайте 6000 ₸.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Боєць "Волі"» та «Солдат "Долга"».

Якщо на мапі є мініатюра «долгівця» в екзоскелеті, знайдіть коробку місії **DF3** «Фінальний відлік» і покладіть туди карту ворога «Кулак».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF1**.

Див. параграф **F11**.

Ув’язнений у темряві
Пролог

Територію, яку ви маєте дослідити, контролює «Моноліт». Десь тут зник чоловік під кодовим іменем «Учений», винахідник пристрою та єдиний, хто здатен керувати ним. Звісно, якщо вірити останньому повідомленню, яке він надіслав. Якщо цей бідолаха ще живий, на нього полюватимуть «Моноліт» і фракція-конкурент.

Будьте готові до лабіринту тісних тунелів і високого рівня радіації. Аномалії там точно будуть, тому краще мати повні кишені гайок і болтів.

Короткий опис місії

- Буде багато вузьких тунелів.
- Готуйтеся до високого рівня радіації.
- Можуть з’явитися мутанти. Будьте насторожі.
- Вам протистоятимуть дві групи ворогів. Не дайте їм вас оточити.

Дістаньте коробку місії **DF2** «Ув’язнений у темряві». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Ви стоїте прямо перед входом до підземного комплексу. Не можна гаяти ані хвилини. На підлозі розкидано багато гільз, а це означає, що дехто сюди вже проник.

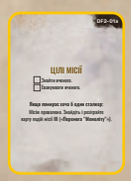
1. Підготування мапи

- Знайдіть тайли **9**, **18**, **20**, **21**, **22**, **23**, **24**, **25**, **29**, **30**, **60**, **61**, **62**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **DF2**.



Цілі місії

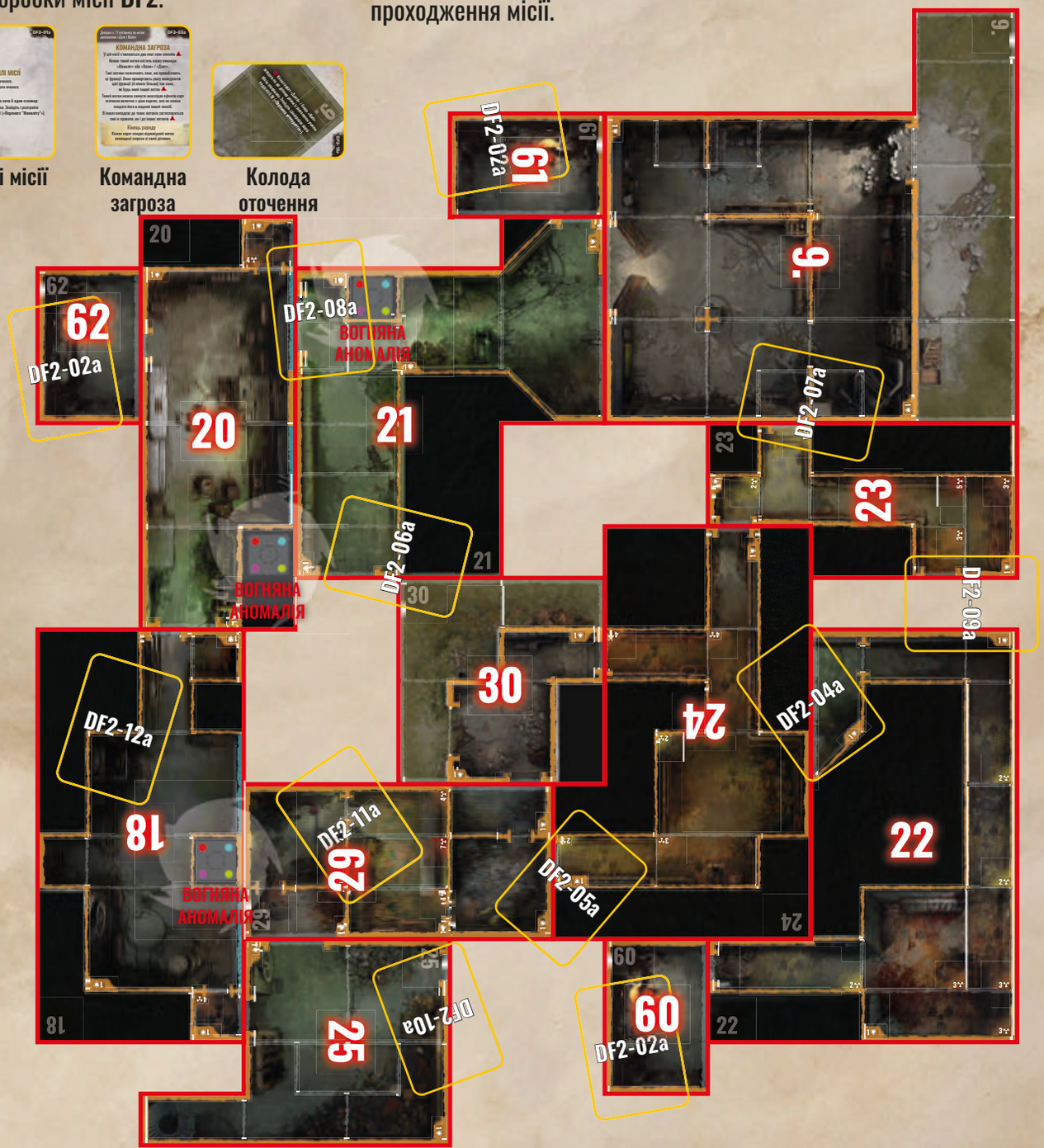
Командна загроза

Колода оточення

- Знайдіть карти **DF2-01a** («**Цілі місії**») та **DF2-13a** («**Командна загроза**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти на мапу, як показано нижче: усі три карти **DF2-02a** — навмання, **DF2-04a**, **DF2-05a**, **DF2-06a**, **DF2-07a**, **DF2-08a**, **DF2-09a**, **DF2-10a**, **DF2-11a**, **DF2-12a**. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Витягніть 1 випадкову карту статичної вогняної аномалії та покладіть її біля мапи.
- Витягніть 3 накладення для вогняної аномалії (**2**, **9** і **10**) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть1 у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть карту ворога «Боєць “Волі”» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Знайдіть карту ворога «Солдат “Долга”» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .

Тоді

- Знайдіть у коробці місії **DF2** карту ворога «Охоронець “Моноліту”» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 2.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть 3 мініатюри бійців «Волі» та 1 мініатюру «волівця» в екзоскелеті. Це бійці «Волі». Розмістіть усі 4 на ділянках із позначкою .

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Знайдіть 3 мініатюри солдатів «Долга» та 1 мініатюру «долгівця» в екзоскелеті. Це солдати «Долга». Розмістіть усі 4 на ділянках із позначкою .

Тоді

- Знайдіть 4 фішки військових і 3 фішки бандитів із гвинтівками. Це охоронці «Моноліту». Розмістіть 4 із них на ділянках із позначкою , а 3 — біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 17 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **DF2** 5 жетонів загрози «Долга» / «Волі» та 3 жетони загрози «Моноліту». Розмістіть їх на мапі, як показано. Розміщуйте жетони загрози «Долга» / «Волі» боком ворога догори.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **DF2**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **V** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

Солдат «Долга»

- АБО -

Боєць «Волі»

Ув’язнений у темряві
Епілог A
(ваша група евакуювала вченого)

Ви плескаєте врятованого вченого по спині, а він із полегшенням втомлено усміхається. Якщо ви дасте вченому відпочити та проведете його до пристрою, ви справді вплинете на ситуацію та спричините зміни в Зоні.

Нагорода

- Викресліть місію **DF2**.
- Отримайте 6000 ₹.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 54. «Місія **DF3** — “Фінальний відлік”».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Охоронець “Моноліту”».

Поверніть 1 жетон загрози «Моноліту» / IPSF та фішку вченого в коробку місії **DF3**.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF2**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Епілог B
(вороги евакуювали вченого)

Ви успішно відступили, але настрій так собі. Ви не врятували вченого. Але пристрій у вас, і ви знаєте маршрути руху фракції-конкурента. Ви можете приблизно розрахувати, куди поведуть ученого. У вас ще вдосталь часу, щоб сходити за пристроєм і повернутися назад, а тоді спробувати перехопити вченого в будь-який спосіб.

Нагорода

- Викресліть місію **DF2**.
- Отримайте 2000 ₹.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 55. «Місія **DF3** — “Фінальний відлік”».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Охоронець “Моноліту”».

Поверніть 1 жетон загрози «Моноліту» / IPSF та фішку вченого в коробку місії **DF3**.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF2**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Довідка: командна загроза

Довідка: с. 17 путівника по місіях доповнення «Долг і Воля» **DF2-03a**

КОМАНДНА ЗАГРОЗА

У цій місії з'являються два нові типи жетонів .

Кожен такий жетон містить назву команди: «Моноліт» або «Воля» / «Долг».

Такі жетони позначають зони, які приваблюють ці фракції. Вони привертають увагу конкурентів цієї фракції (й нікого більше) так само, як будь-який інший жетон .

Такий жетон можна скинути внаслідок ефектів карт оточення включно з цією картою, але не можна скидати його в жодний інший спосіб.

В інших випадках до таких жетонів застосовуються такі ж правила, як і до інших жетонів .

Кінець раунду

Кожен ворог скидає відповідний жетон командної загрози зі своєї ділянки.

Довідка: с. 17 путівника по місіях доповнення «Долг і Воля» **DF2-03b**

КОМАНДНА ЗАГРОЗА

Жетон командної загрози привертає увагу ворогів із відповідної команди (й жодних інших) так само, як будь-який інший жетон .

Такий жетон можна скинути внаслідок ефектів карт оточення включно з цією картою, але не можна скидати його в жодний інший спосіб.

В інших випадках до таких жетонів застосовуються такі ж правила, як і до інших жетонів .

Якщо ворог із команди, яка не захопила вченого, прокладає до нього ЛВ, ця команда розігрує ефект **«Ось він»**.

Коли гине останній ворог на ділянці з ученим, відповідна команда розігрує ефект **«Ось він»**.

«Ось він»: скиньте з мапи всі жетони командної загрози команди, яка розігрує ефект «Ось він».

Тоді покладіть на фішку вченого один із жетонів командної загрози відповідної команди.

Цей жетон переміщуватиметься разом із вченим.

Кінець раунду

Кожен ворог скидає відповідний жетон командної загрози зі своєї ділянки, окрім жетонів на ділянці евакуації (карта **DF2-13a** для «Волі» / «Долга» та карта **DF2-14a** для «Монолiту»).

Жетон командної загрози привертає увагу ворогів, приналежних до фракції, зображеної на цьому жетоні.
Жетони командної загрози **«Долга»** привертатимуть увагу лише солдатів **«Долга»** та Кулака (**«Долг»**).
Жетони командної загрози **«Волі»** привертатимуть увагу лише бійців **«Волі»** та Мишка (**«Воля»**).
Жетони командної загрози **«Монолiту»** привертатимуть увагу лише охоронця **«Монолiту»** та **монолітівця**.
Жетони командної загрози **IPSF** привертатимуть увагу лише солдатів **IPSF** та гранатометників **IPSF**.

Командні жетони загрози — це жетони високого рівня загрози, тож доки один із них розташований на мапі, тягніть карту активації ворога «Високий рівень загрози» щоходу (навіть якщо ви не потрапили на ЛВ).
Ці жетони не переміщують унаслідок ефектів карт активації ворогів.

Якщо жетон високого рівня загрози розташований ближче до ворогів, ніж їхній жетон командної загрози (наприклад, якщо на їхню ЛВ потрапив сталкер), то вони рухатимуться в напрямку жетона високого рівня загрози, а не свого жетона командної загрози.

Ось він: це правило означає, що вороги, які не впіймали вченого й не проклали ЛВ до нього, рухатимуться услід за ним мапою, оскільки відповідний жетон командної загрози переміщуватиметься разом із ученим.
Якщо їм вдасться упіймати вченого, то відповідний жетон командної загрози буде переміщений на їхню ділянку евакуації (тож вони намагатимуться рухатися в напрямку тієї ділянки).

Фінальний відлік
Пролог

Заключний етап завдання здається вам доволі легким. Все, що ви маєте зробити, — це дістатися до місця, визначеного вченим, активувати пристрій і дочекатися, доки вчений його відкалібрує.

Але вам давно слід зрозуміти, що в Зоні не буває легких завдань. По-перше, локація зовсім недалеко від Кордону. «Моноліт», напевно, не заважатиме вам, але ця операція обов'язково приверне увагу Міжнародних сил охорони периметра, також відомих як IPSF, котрі прагнуть знищити все, що виповзає із Зони.

А фракція-конкурент... Ви ж не думаєте, що вони так просто здадуться?

Короткий опис місії

- Зачекайте, доки пристрій відкалібрується.
- Будьте готові до відкритої місцевості з гарною видимістю та мінімальною кількістю укриттів.
- Відповідно підготуйтеся до високого рівня радіації та аномалій. Візьміть із собою детектор; він може стати в пригоді.
- Майте на увазі: IPSF — це військова організація. Ймовірне застосування важкого озброєння.

Дістаньте коробку місії **DF3** «Фінальний відлік». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Ви пробираєтеся крізь аномалії та нарешті дістаєтеся до місця, яке вибрав учений. Земля мокра, як і ваше взуття. Ви спостерігаєте, як учений активує пристрій, але вашу увагу привертають звуки навколо. Незабаром ваші сумніви розвіюються. Зовсім поруч озброєні люди, і вони йдуть по вашу душу.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **DF3**.
- Знайдіть карти **DF3-01a** («**Цілі місії**»), **DF3-02a** («**Допомога з калібруванням**») і **DF3-13a** («**Командна загроза IPSF**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи. Покладіть1 ■ на поділку «0» карти **DF3-01a**.
- Знайдіть усі три карти **DF3-03a**, перетасуйте їх і покладіть долілиць біля мапи. Це колода прохань ученого.
- Тепер покладіть карти **DF3-04a**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Витягніть 1 випадкову карту статичної електричної аномалії та 1 випадкову карту статичної вогняної аномалії. Покладіть їх біля мапи.
- Витягніть 2 випадкові накладення для електричної аномалії (**6**, **7** або **11**) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Знайдіть 3 накладення для вогняної аномалії (**2**, **9** і **10**) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1 🟢 у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.

Колода прохань ученого

Електрична аномалія

Вогняна аномалія

Командна загроза IPSF

Цілі місії

Допомога з калібруванням

Колода оточення

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **DF3** карти ворогів «Солдат IPSF» і «Гранатометник IPSF» та покладіть їх біля мапи. Покладіть на карту «Солдат IPSF» (2), а на карту «Гранатометник IPSF» — (2).

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть карти ворогів «Боєць “Волі”» і «Мишко» (якщо остання є в коробці місії **DF3**). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них (◐).

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Знайдіть карти ворогів «Солдат “Долга”» і «Кулак» (якщо остання є в коробці місії **DF3**). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них (◑).

Тоді

- Знайдіть 5 фішок солдатів IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки гранатометників IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі мініатюри (3 бійців «Волі» і 1 «волівця» в екзоскелеті або 3 солдатів «Долга» й 1 «долгівця» в екзоскелеті) відповідно до карт ворогів. Розмістіть їх навмання на ділянках із позначкою (⊕). Якщо у вас немає карти ворога «Мишко» / «Кулак», відповідна мініатюра носія екзоскелета вважається бійцем «Волі» / солдатом «Долга».

Здобич (?)

- Дістаньте 12 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси і розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **DF3** 1 фішку вченого та 1 жетон загрози IPSF. Розмістіть їх на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **DF3**.
- Поверніть карти подій місії **Ib** та **II** у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Поверніть карту подій місії **VII-D** у коробку місії.

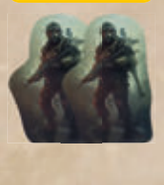
Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Поверніть карту подій місії **VII-F** у коробку місії.

Тоді

- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **Ia** має бути зверху, а карта **VIII** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.



Колода подій

– АБО –

Атака та рух гелікоптера

У цьому прикладі показано, як виконати рух і атаку гелікоптера, а також, як визначити його лінію видимості.

Коли під час місії з'явиться гелікоптер, розмістіть його не на мапі, а біля одного з її країв. Гелікоптер активується внаслідок ефектів карт подій місії й атакує всі цілі на своїй ЛВ. У випадку з гелікоптером усі вказівки на картах активації ворогів слід ігнорувати — 2 визначає лише команду, до якої належить гелікоптер.

Гелікоптер має ЛВ до всіх ділянок із відкритою стороною (не стіною) вздовж усього краю мапи, біля якого він перебуває; і далі в цьому напрямку, згідно зі звичайними правилами щодо ЛВ (гелікоптер не може прокласти ЛВ крізь вікна). Вважається, що гелікоптер завжди перебуває на відстані 6 від усіх позначених ділянок, а фігурки на цих ділянках — на відстані 6 від гелікоптера, ігноруючи відстань між краєм мапи з гелікоптером і позначеною ділянкою з фігуркою.

Гелікоптер починає біля лівого краю мапи. Вважається, що позначені ділянки розташовані на ЛВ гелікоптера.

Завершивши атаку, гелікоптер рухається до наступного краю мапи за годинниковою стрілкою.

Після переміщення гелікоптера до наступного краю мапи його ЛВ змінюється.

Фінальний відлік
Пролог

Схоже, ще не все втрачено.

По-перше, ви живі та здорові, а це, безумовно, найважливіше.

По-друге, певно, у лавах ворога є шпигун вашої фракції. Вам повідомили, що ворог супроводжуватиме вченого неподалік від Кордону і там є зручне місце для засідки.

Згодом усе може трохи ускладнитися. Щойно ви звільните вченого, він зможе почати роботу з пристроєм, але достеменно ніхто не знає, скільки часу може зайняти його калібрування. Весь цей час ученого потрібно буде захищати від ворогів. Оскільки ваша діяльність відбуватиметься біля Кордону, ви обов'язково привернете увагу Міжнародних сил охорони периметра, також відомих як IPSF, котрі прагнуть знищити все, що виповзає із Зони. Біда не ходить одна.

Припиніть скиглити й рухайтеся далі. Це останній ривок.

Короткий опис місії

- Швидко перехопіть ученого.
- Зачекайте, доки пристрій відкалібрується.
- Будьте готові до відкритої місцевості з гарною видимістю та мінімальною кількістю укриттів.
- Відповідно підготуйтеся до високого рівня радіації та аномалій. Візьміть із собою детектор; він може стати в пригоді.
- Майте на увазі: IPSF — це військова організація. Ймовірне застосування важкого озброєння.

Дістаньте коробку місії **DF3** «Фінальний відлік». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Ви пробираєтеся крізь аномалії та нарешті дістаєтеся до ідеального місця для засідки. Земля мокра, як і ваше взуття, але вам байдуже. Попереду вчений у супроводі солдатів фракції-конкурента. Хутчіш ховайтеся! Якщо зробите все правильно, вони навіть не зрозуміють, що трапилося.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **DF3**.
- Знайдіть карту **DF3-11a** («**Цілі місії: перехопити вченого**»), ознайомтеся з нею та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти **DF3-04b**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії:

- Витягніть 1 випадкову карту статичної електричної аномалії та 1 випадкову карту статичної вогняної аномалії. Покладіть їх біля мапи.
- Витягніть 2 випадкові накладення для електричної аномалії (**6**, **7** або **11**) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Знайдіть 3 накладення для вогняної аномалії (**2**, **9** і **10**) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1 у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **DF3** карти ворогів «Солдат IPSF» і «Гранатометник IPSF» та покладіть їх біля мапи. Покладіть на карту «Солдат IPSF» (2), а на карту «Гранатометник IPSF» — (2).

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть карти ворогів «Боєць “Волі”» і «Мишко» (якщо остання є в коробці місії **DF3**). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них (◐).

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Знайдіть карти ворогів «Солдат “Долга”» і «Кулак» (якщо остання є в коробці місії **DF3**). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них (◑).

Тоді

- Знайдіть 5 фішок солдатів IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки гранатометників IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі мініатюри (3 бійців «Волі» і 1 «волівця» в екзоскелеті або 3 солдатів «Долга» й 1 «долгівця» в екзоскелеті) відповідно до карт ворогів. Розмістіть їх навмання на ділянках із позначкою (⊕). Якщо у вас немає карти ворога «Мишко» / «Кулак», відповідна мініатюра носія екзоскелета вважається бійцем «Волі» / солдатом «Долга».

Здобич (?)

- Дістаньте 12 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси і розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **DF3** 1 фішку вченого. Розмістіть її на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **DF3**.
- Поверніть карту подій місії **Ia** у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Поверніть карту подій місії **VII-D** у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Поверніть карту подій місії **VII-F** у коробку місії.

Тоді

- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **Ib** має бути зверху, а карта **VIII** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

– АБО –

Фінальний відлік
Епілог («Воля»)

Повітря здригається. Лунає пронизливий звук, від якого ви затуляєте вуха. Ви падаєте на коліна й заплющуєте очі, щоб перечекати. Незабаром звук зникає, залишаючи по собі лише дзвін у вухах і легкий головний біль. Все це перестає мати значення, коли ви розплющуєте очі й фокусуєтеся.

Межа Кордону зникла. Ви бачите ті самі будинки, але розумієте, що людство щойно втратило частину території на користь Зони. І щоб остаточно розвіяти всі сумніви, то тут, то там виникають нові аномалії.

Зона стала більшою й агресивнішою, ніж будь-коли.

Нагорода

- Викресліть місію **DF3**.

Скиньте всі карти наслідків з аркуша для карт.

Витягніть 2 жетони навичок «Волі». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF3**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Епілог («Долг»)

Повітря здригається. Лунає пронизливий звук, від якого ви затуляєте вуха. Ви падаєте на коліна й заплющуєте очі, але цікавість бере гору над болем, і ви встигаєте розплющити повіки та бачите, як щезають аномалії навколо. Звук зникає, залишаючи по собі лише дзвін у вухах. Повітря пахне свіжіше й солодше, а сонце тепліше гріє вашу шкіру. Ви дивитеся на пристрій і розумієте, що він спрацював.

Невелика частина Зони зникла й відійшла до реального світу.

Нагорода

- Викресліть місію **DF3**.

Скиньте всі карти наслідків з аркуша для карт.

Витягніть 2 жетони навичок «Долга». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **DF3**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Прибирання компонентів у коробки місій

Місія DF1 «Між молотом і ковадлом»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **DF1-01**, **DF1-02**, **DF1-03**, **DF1-04**, **DF1-05**, **DF1-06**, **DF1-07**, **DF1-08**, **DF1-09**, **DF1-10**, **DF1-11**, **DF1-12**, **DF1-13**, **DF1-14**, **DF1-15**, **DF1-16**.
- Поверніть у коробку карти ворогів «Солдат “Долга”», «Боєць “Волі”», «Кулак» та «Мишко».
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія DF2 «Ув’язнений у темряві»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **DF2-01**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-03**, **DF2-04**, **DF2-05**, **DF2-06**, **DF2-07**, **DF2-08**, **DF2-09**, **DF2-10**, **DF2-11**, **DF2-12**, **DF2-13**, **DF2-14**, **DF2-15**, **DF2-16**.
- Поверніть у коробку карту артефакту «Кишки».
- Поверніть у коробку карту ворога «Охоронець “Моноліту”».
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія DF3 «Фінальний відлік»

- • Поверніть у коробку всі карти подій місії: **Ia**, **Ib**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VI**, **VII-D**, **VII-F**, **VIII**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **DF3-01**, **DF3-02**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-04**, **DF3-05**, **DF3-06**, **DF3-07**, **DF3-08**, **DF3-09**, **DF3-10**, **DF3-11**, **DF3-12**, **DF3-13**.
- Поверніть у коробку карти ворогів «Солдат IPSF», «Гранатометник IPSF» та «Гелікоптер».
- Якщо ви провалили місію **DF3**, а у грі є карта ворога «Кулак» / «Мишко», поверніть її в коробку. Інакше поверніть її в коробку місії **DF1**.
- Якщо ви провалили місію **DF3**, поверніть у коробку 1 × жетон загрози «Моноліт» / IPSF. Інакше поверніть його в коробку місії **DF2**.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Якщо у вас немає карти **DF1-10** («**Союзники: “Долг” / “Воля”**»), знайдіть її та покладіть боком «Воля» догори. Ця карта визначає вашу приналежність до однієї з фракцій. Тоді переверніть велику накладну карту із зображенням Кулака, командира «Долга», та покладіть її боком із ворогом догори біля карти ворога «Солдат “Долга”». Відтепер застосовується до обох карт: «Кулак» та «Солдат “Долга”».

Скиньте всі карти випадкових подій із колоди подій місії. Витягніть карту подій місії **III** («**Останній шанс**»). Це ваша активна карта подій місії.

Див. параграф **F05**.

F09

Коли з’являються перші силуети, ви на мить жалкуєте, що не приєдналися до «Долга». Однак для подальших розмірковувань чи жалю немає часу, оскільки солдати «Долга» просуваються в напрямку табору «Волі» з небаченою завзятістю.

Кулі пронизують повітря, земля здригається від вибухів гранат. Ваша цілковита поразка здається неминучою.

Приберіть із гри:

- карту контактів **C47** («**Зірка**»);
- 1 випадковий тип зброї «Волі» (усі карти, включно з тими, які отримали сталкери);
- 1 випадковий тип костюма «Волі» (усі карти, включно з тими, які отримали сталкери);
- карту наслідків «Улаштування засідки».

Витягніть 1 карту наслідків й уставте її в аркуш для карт. Не розігруйте її ефект «Нерозіграна».

Поверніться до теки кампанії.

F10

Місцевість тут нещадна. Ні улоговин, ні стовбурів дерев, ні покинутих ящиків чи стін. Кожен рух привертає чиюсь увагу, й ви анітрохи не дивуєтеся, почувши крики стривожених вартових.

Численні кулі розривають тишу. Охоплені жахом, ви тікаєте, мов навіжений, доки не отримуєте сильний удар у плече. Адреналін кипить у крові й приглушує біль, але все ж ви розумієте: вас поранено.

Виберіть одного сталкера. Він утрачає половину своїх максимальних ОЗ (із округленням угору).

Поверніться до теки кампанії.

F11

Табір «Волі»

Ви вирішили приєднатися до фракції «Воля». Це відкриває перед вами нові можливості, але таїть в собі й нові небезпеки.

Виконайте такі підготування:

- Замініть сторінку «Контакти» у теці кампанії на сторінку «Табір “Волі”». Вона містить нові вказівки та розділяє аркуш для карт на три ряди:
  - Наслідки — різні події, що змінюють етап «Дослідження Зони», додаючи нові можливості або обмеження.
  - Контакти «Волі» — три контакти, які відтепер завжди доступні вам.
  - Нейтральні контакти — три комірки, доступні іншим контактам.
- Приберіть усі контакти з аркуша для карт та покладіть їх у свій схрон.
- Знайдіть три карти контактів «Волі»: **C45** («**Контрабандист “Волі”**»), **C46** («**Ментор “Волі”**») та **C47** («**Зірка**»). Розмістіть їх у середньому ряду аркуша для карт.
- Знайдіть усі карти наслідків «Волі», перетасуйте їх, витягніть 1 та розмістіть у верхньому ряду аркуша для карт.
- Витягніть 2 жетони навичок «Волі». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

F12

Мишко дивиться на подарунок і тихо присвистує.

«Це відпад, — визнає він. — Повний відпад! Ви ж розумієте, що тепер “волівці” — ваші найкращі друзі?»

Його очі сяють, і він потирає руки.

«Наші поранені цього не забудуть. І вгадайте що? Ми просто порвемо тих “долгівців”-мерзотників!»

Якщо у вас немає карти **DF1-10** («**Союзники: “Долг” / “Воля”**»), знайдіть її та покладіть боком «Воля» догори біля мапи. Тоді переверніть карту **DF1-01a** («**Цілі місії**») та велику накладну карту із зображенням Кулака, командира «Долга», та покладіть її боком із ворогом догори біля карти ворога «Солдат “Долга”». Відтепер застосовується до обох карт: «Кулак» та «Солдат “Долга”».

Поверніться до гри.

знайдіть її та покладіть боком «Долг» догори біля мапи. Тоді переверніть карту **DF1-01a** («Цілі місії») та велику накладну карту із зображенням Мишка, командира «Волі», та покладіть її боком із ворогом догори біля карти ворога «Боєць “Волі”». Відтепер застосовується до обох карт: «Мишко» та «Боєць “Волі”».

Поверніться до гри.

F01

«Вітаю, — тисне вам руку й обіймає Мишко, командир «Волі». — Ви гарно себе проявили. Сідайте поруч. Хочете прополоскати горло чимось міцним?»

Не чекаючи вашої відповіді, він наливає кілька чарок і випиває одну.

«Будете?»

» **Ага** — зменште свою дозу радіації на 6 і скиньте ; тоді продовжте читати.
» **Ні** — продовжте читати.

«Вам, мабуть, цікаво, що ми замислили. Ну, це не секрет. Ми шукаємо одну річ. За браком влучнішого слова ми звемо це просто — пристрій. Шокує, правда ж? Так, нам треба його дістати. Пристрій та чувака, який зможе його активувати, — ботана, котрий десь там блукає. Дідько, ми б уже поверталися, але “долгівці” з’явилися й усе зіпсували».

Мишко робить ковток із пляшки.

«У нас є кілька поранених, а підкріплення затримується через викид. Не впевнений, як довго протримаються наші поранені. Зможете поділитися ліками?»

Якщо у вас немає карти **DF1-06a**, знайдіть її та покладіть біля мапи.

Якщо ви хочете:

» **запитати про «волівців» та їхній світогляд** — див. параграф **F02**.
» **запитати про «долгівців» та їхній світогляд** — див. параграф **F03**.
» **запитати про пристрій** — див. параграф **F07**.
» **запропонувати ліки** — скиньте предмети «**Медицина**»:
  • 1–2 сталкери: 3 предмети
  • 3–4 сталкери: 4 предмети

  Див. параграф **F12**.
» **показати пристрій** (тільки якщо у вас є карта **DF1-09a** («**Пристрій**»)) — див. параграф **F04**.

F02

«Ми не поганці, — широко всміхаючись, каже командир. — Так, у нас є зброя й ми нею користуємося, але ми не агресори. Доки хтось не розлютить нас по-справжньому, аха-ха! Зрозуміли, про що я? У будь-якому разі ми не боремося із Зоною, а лише захищаємося від її монстрів. Ми пристосовуємося до неї. Ми приборкуємо її. Ми отримуємо від неї користь. І знаєте що? Зона робить нас щасливими».

Поверніться до гри.

F03

«“Долг”? Кляті виродки! Ким вони там себе вважають? Хто дав їм право приймати рішення щодо Зони? Що ними оволоділо та змусило думати, що це диявольська територія? Ми тут процвітаємо, і нам не потрібні якісь дебіли-фашисти з промитими мізками, які казатимуть нам, що ми неправі. Наше ім’я — “Воля”, і це не пусте слово. Хочете розказати мені, як жити? Хочете забрати у мене мою Зону? Тільки через мій труп!»

Поверніться до гри.

F04

«У вас є ця штука? Круто. Давайте об’єднаємося!»

Зробіть вибір:

» **Нізащо! Дайте мені трохи часу подумати** — див. параграф **F06**.
» **Так! Зробімо це разом** — продовжте читати:

  якщо карта подій місії **III** досі в колоді подій, див. параграф **F08**.

  Інакше див. параграф **F05**.

F05

У Зоні ніколи не буває вдосталь хаосу. Зненацька просто нізвідки з’являється химера. Засліплена люттю й голодом, вона стрибає на Мишка, збиває його з ніг і притискає до землі.

«Віднесіть пристрій до табору, — дає вказівку Мишко. — Там є гроші на...»

Раптом монстр відриває йому голову, розбризкуючи кров навкруги. Ви робите крок назад. Гроші? Гаразд, це варто перевірити. Занесемо цю штуковину до табору!

Якщо у вас немає карти ворога «Химера», витягніть її та покладіть біля мапи. Покладіть на неї .

Знайдіть 1 фішку химери та розмістіть її на найближчій до вас ділянці.

Якщо у вас є карта **DF1-08b** («**Поранена химера**»), покладіть та на химеру і скиньте карту **DF1-08b**.

Скиньте карти **DF1-01**, **DF1-07a** і **DF1-11a**.

Покладіть **DF1-12a** на мапу та переверніть карту **DF1-09a** («**Пристрій**»).

Переверніть великі накладні карти, які залишилися на мапі. Скиньте мініатюру та карту ворога «Мишко» і покладіть карту ворога «Кулак» біля карти ворога «Солдат “Долга”», якщо її там ще немає. Відтепер застосовується до обох карт: «Кулак» та «Солдат “Долга”».

Продовжте гру.

F06

Звісно, але не тягніть час, добре? «Долг» — це неправильний вибір.

Поверніться до гри.

F07

«Пристрій? Не можу знати напевно. Десь у закритій частині комплексу, де на вас чекатимуть лише плазуни та подібне лайно».

Поверніться до гри.

F08

Втомлені й захекані, ви дістаєтеся до табору «Волі» та віддаєте пристрій Мишку.

«Чудово, — всміхається він. — То це і є та штука?»

Ви тільки зібралися розповісти йому про свої пригоди, коли прибігає вартовий.

«“Долгівці” йдуть, — шепоче він. — Можливо, вони бачили, як наші союзники прокрадалися сюди».

«Якщо це так, то незабаром можна чекати їхнього нападу, — похмуро всміхається Мишко. — Не хвилюйтеся! Ми проходили і через гірше».

і покладіть карту ворога «Мишко» біля карти ворога «Боєць “Волі”», якщо її там ще немає. Відтепер застосовується до обох карт: «Мишко» та «Боєць “Волі”».

Продовжте гру.

D06

Ви серйозно вважаєте, що ці виродки з «Волі» варті вашого часу? Вирішуйте!

Поверніться до гри.

D07

«Ніхто не може точно визначити місцезнаходження пристрою? Ми припускаємо, що він прихований у важкодоступній, зараженій паразитами частині комплексу».

Поверніться до гри.

D08

Ви зробили все можливе, щоб безпечно доставити пристрій до табору «Долга». Ви віддаєте його Кулаку й зітхаєте з полегшенням, але ваш перепочинок нетривалий.

«Зафіксовано активність “волівців”!» — доповідає вартовий.

«Чорт забирай! — Кулак переводить погляд на вас. — Вони могли помітити, що ви несете пристрій. Вони можуть напасти будь-якої хвилини!»

Якщо у вас немає карти **DF1-10** (**«Союзники: “Долг” / “Воля”»**), знайдіть її та покладіть боком «Долг» догори. Ця карта визначає вашу приналежність до однієї з фракцій. Тоді переверніть велику накладну карту із зображенням Мишка, командира «Волі», та покладіть її боком із ворогом догори біля карти ворога «Боєць “Волі”». Відтепер застосовується до обох карт: «Мишко» та «Боєць “Волі”».

Скиньте всі карти випадкових подій із колоди подій місії. Витягніть карту подій місії **III** (**«Останній шанс»**). Це ваша активна карта подій місії.

Див. параграф **D05**.

D09

Бійці «Волі» з’являються раптово й кидаються в атаку, немов дияволи, розриваючи повітря пострілами з гвинтівок. Табір «Долга» захлинається від крові та вибухів і перетворюється на справжнє пекло. Солдати «Долга» роблять усе можливе, щоб відбити напад, але їхній супротив не злагоджений, наче їхні лідери втратили керування. Поразка «долгівців» здається неминучою.

Приберіть із гри:

- карту контактів **C42** (**«Новобранець “Долга”»**);
- 1 випадковий тип зброї «Долга» (усі карти, включно з тими, які отримали сталкери);
- 1 випадковий тип костюма «Долга» (усі карти, включно з тими, які отримали сталкери);
- карту наслідків «Сутичка з “волівцями”».

Витягніть 1 карту наслідків й уставте її в аркуш для карт. Не розігруйте її ефект «Нерозіграна».

Поверніться до теки кампанії.

D10

Як завжди, все зіпсував один невірний крок. Ви зачепили черевиком залишену кимось скляну пляшку, й вона покотилася з таким шумом, що навіть мертвий би підскочив. У ваших жилах холоне кров, коли ви чуєте крики стривожених солдатів.

Ви біжите, немов скажений, під градом смертоносних куль. Паніка бере гору, й ви ледь помічаєте, що загубили частину свого спорядження.

Та пусте, головне — забратися звідти!

Скиньте навмання 1 свою зброю.

Поверніться до теки кампанії.

D11

Табір «Долга»

Ви вирішили приєднатися до фракції «Долг». Це відкриває перед вами нові можливості, але таїть в собі й нові небезпеки.

Виконайте такі підготування:

- Замініть сторінку «Контакти» у теці кампанії на сторінку «Табір “Долга”». Вона містить нові вказівки та розділяє аркуш для карт на три ряди:
  - Наслідки — різні події, що змінюють етап «Дослідження Зони», додаючи нові можливості або обмеження.
  - Контакти «Долга» — три контакти, які відтепер завжди доступні вам.
  - Нейтральні контакти — три комірки, доступні іншим контактам.
- Приберіть усі контакти з аркуша для карт та покладіть їх у свій схрон.
- Знайдіть три карти контактів «Долга»: **C40** (**«Квартирмейстер “Долга”»**), **C41** (**«Сержант-інструктор “Долга”»**) та **C42** (**«Новобранець “Долга”»**). Розмістіть їх у середньому ряду аркуша для карт.
- Якщо у вас є карта контактів **C04** (**«Очкарик»**), приберіть її з гри.
- Якщо на мапі Зони є наліпка
- «Скупник артефактів», викресліть її.
- Знайдіть усі карти наслідків «Долга», перетасуйте їх, витягніть 1 та розмістіть у верхньому ряду аркуша для карт.
- Витягніть 2 жетони навичок «Долга». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

D12

Кулак дивиться на ліки, й киває. Потім він повертається до вас і простягає руку.

«Це щедрий подарунок, — каже він серйозним голосом. — Такий союзник, як ви, дійсно піднімає бойовий дух. У поранених тепер більше шансів вижити».

Він ледь помітно всміхається.

«А тепер будемо битися, немов чорти. Мені навіть трохи шкода тих виродків-“волівців”».

Якщо у вас немає карти **DF1-10** (**«Союзники: “Долг” / “Воля”»**),

Додаток

D01

Кулак, командир «Долга», тисне вам руку й дивиться в очі. «Ви прибули дуже вчасно, — каже він, скривившись. — Тут повний безлад, еге ж? Слухайте, ми у скрутному становищі. Нас відправили знайти об'єкт під кодовою назвою «Пристрій». Наша місія надзвичайно важлива не лише для нашої фракції, а і для Зони! На жаль, схоже, ті покидьки з «Волі» шукають той самий об'єкт. Кілька наших людей поранені й...»

Він зітхає, потираючи чоло.

«Підкріплення вже в дорозі, але з цим викидом неможливо вгадати, коли воно прибуде. Ми будемо вдячні, якщо ви допоможете. Маєте якісь ліки?»

Якщо у вас немає карти **DF1-06a**, знайдіть її та покладіть біля мапи.

Якщо ви хочете:

» **запитати про «долгівців» та їхній світогляд** — див. параграф **D02**.

» **запитати про «волівців» та їхній світогляд** — див. параграф **D03**.

» **запитати про пристрій** — див. параграф **D07**.

» **запропонувати ліки** — скиньте предмети «**Медицина**»:
- 1–2 сталкери: 3 предмети
- 3–4 сталкери: 4 предмети

Див. параграф **D12**.

» **показати пристрій** (тільки якщо у вас є карта **DF1-09a** («**Пристрій**»)) — див. параграф **D04**.

D02

«Ми — ті, хто розуміє серйозність ситуації та усвідомлює диявольську сутність Зони. Це місце — ракова пухлина нашої планети. Усе, що тут народилося, заслуговує лише на смерть, включно з усіма божевільними, які називають Зону своєю домівкою або намагаються нагріти руки на її бісових ресурсах. Ми не можемо дозволити такій торгівлі процвітати. Ми зупинимо розростання Зони».

Поверніться до гри.

D03

«Я звідси відчуваю запах цих щурів-"волівців", — гарчить командир «Долга». — Не можу повірити, що вони полюють на той самий пристрій. Я навіть не уявляю, що вони готові зробити з його допомогою. «Воля»... Навіть назва їхньої фракції — кривавий обман. Вони прагнуть не волі, а анархії! Хаосу! Руйнувань! Вони — найгірше, що може трапитися з Зоною, гірші навіть за мутантів, тому що вони не народжені поширювати зло, а свідомо вибрали це робити!»

Поверніться до гри.

D04

«Отже, цей предмет відповідає опису? Добре! Ми забираємо його. Ви згодні?»

Зробіть вибір:

» **Нізащо! Дайте мені трохи часу подумати** — див. параграф **D06**.

» **Так! Зробімо це разом** — продовжте читати: якщо карта подій місії **III** досі в колоді подій, див. параграф **D08**. Інакше див. параграф **D05**.

D05

Раптом з'являється химера, приваблена запахом людської плоті, й кидається на вас вихором кігтів і м'язів. Кулак лається й відкриває вогонь.

«Віднесіть пристрій до табору! — кричить він. — Вам за...». І тут його безрозсудна хоробрість обернулася фатальною помилкою.

Химера кидається на Кулака, і той гине, заляпавши все навкруги кров'ю та шматами розірваної плоті.

Що він мав на увазі? Вам заплатять? Звучить досить добре, щоб спробувати.

Якщо у вас немає карти ворога «Химера», витягніть її та покладіть біля мапи. Покладіть на неї 2. Знайдіть 1 фішку химери та розмістіть її на найближчій до вас ділянці.

Якщо у вас є карта **DF1-08b** («**Поранена химера**»), покладіть -1 та на химеру і скиньте карту **DF1-08b**.

Скиньте карти **DF1-01**, **DF1-07a** і **DF1-11a**.

Покладіть **DF1-12a** на мапу та переверніть карту **DF1-09a** («**Пристрій**»).

Переверніть великі накладні карти, які залишилися на мапі. Скиньте мініатюру та карту ворога «Кулак»